

lungsdruck leicht untergeht. Es zeigt allen im Rahmen von Schule Tätigen vielfältige Zugänge zum Verstehen und mögliche Handlungsperspektiven auf. Dabei lassen sich einzelne Kapitel des Buches durchaus getrennt voneinander lesen und auf eigene berufliche Situationen beziehen.

Die Fallbeispiele auch in Verbindung mit ausgewählten theoretischen Kapiteln eignen sich ausgesprochen gut für die Arbeit mit Lehramtsstudierenden zur Heranführung an ihre künftige berufliche Praxis.

Alle in schulischen Feldern Tätige können gerade durch die Verbindung von Theorie und detaillierten Fallbeispielen ihre eigenen Zugänge zum Verstehen finden, ihre Selbstreflexion entwickeln, und damit ihre berufliche und persönliche Kompetenz stärken.

Angela Schmidt-Bernhardt

Tillmann F. Kreuzer, Robert Langnickel, Noëlle Behringer & Pierre-Carl Link (Hrsg.). (2024). *Psychoanalytische Pädagogik: Perspektiven auf das kindliche Spiel*. Schriftenreihe der DGfE-Kommission Psychoanalytische Pädagogik. Barbara Budrich, 236 Seiten

Jahrbuch für Psychoanalytische Pädagogik • Band 32 (2026), 239–240

<https://doi.org/10.30820/0938-183X-2026-32-239>

CC BY-NC-ND 4.0

<https://jahrbuch-psychoanalytische-paedagogik.de>

Vor dem Hintergrund der Dominanz von Kompetenzorientierung und kognitionslastiger Evidenzbasierung auf den verschiedenen pädagogischen Handlungsfeldern erscheint das kindliche Spiel beinahe wie ein Anachronismus. Vergessen geht die Bedeutung des Spiels für die wachsende Symbolisierungsfähigkeit eines Kindes und dass in den dazugehörigen Fantasietätigkeiten imaginäre Gefährten erscheinen, was den starken Bezug zum Unbewussten anzeigt. Mit Freud ließe sich sagen, dass das Spiel eine Korrektur der unbefriedigenden Wirklichkeit zulässt. Wie der Traum ist es ein Königsweg zum Erleben von Kindern und Jugendlichen.

Insofern ist es als Glück zu bezeichnen, dass die DGfE-Kommission Psychoanalytische Pädagogik auf ihrer Tagung an der PH Ludwigsburg 2022 das kindliche Spiel zum Thema erchor. Der vorliegende Band enthält die dort

vorgetragenen Beiträge, die ich allerdings nur ausschnittsweise streifen kann. Im ersten Teil, der grundlegende Überlegungen versammelt, wendet sich Fatke dem Wesen des Spiels zu, wobei seine Überlegungen einmünden in die aktuelle Spielform des Thrills, die eine sehr große Nähe zu Balints Konzept von der Angst-Lust aufweist. Schäfer führt diesen Gedanken weiter, wenn er auf das spielerische Schweben zwischen Realität und Fiktion und das Neben- und Miteinander von innerer und äußerer Welt eingeht. Gerade die produktive Bearbeitung der Abwesenheit des Primärobjekts, die schon prägnant in Freuds berühmtem Garnrollenspiel, bei dem es um Verschwinden und Wiederkommen geht, gezeigt wird, taucht immer wieder, so bei Traxl, auf.

Dass auch digitale Spiele einen Möglichkeitsraum für psychische Erinnerungsarbeit darstellen können, wird im zweiten Teil durchdekliniert. Gerade in der Covid-19-Krise war ja, siehe Reisenhofer, ein starker Anstieg des Computerspielens zu verzeichnen gewesen. Selbstredend darf, was der dritte Teil zeigt, der pädagogisch-therapeutische Bereich nicht vergessen gehen. Körpererfahrung, Bewegung und Mentalisieren, womit innere Vorstellungen in denkbare überführt werden, bringt die Gruppe um Maier Diatara mit dem Spiel in unmittelbaren Zusammenhang. Danach unterstreicht Neudecker die unterstützende Rolle des Spiels in der Traumapädagogik. Im Gegensatz dazu stehen von Lehrkräften im Umgang mit >schwierigen< Schüler*innen eingesetzte kindliche Spielprogramme zur Selbstdisziplinierung, die, wie Zimmermann belegt, aber nur zu weiteren Beschämungserfahrungen gereichen.

Im vierten, über das Tagungsthema hinausgehenden Teil geht es bei Janotta um psychoanalytische Forschungsansätze in Anlehnung etwa an Lorenzers szenisches Verstehen oder Königs tiefenhermeneutische Methodologie, die nach ihrer Auffassung systematisch noch nicht genügend durchgearbeitet sind. Im abschließenden Beitrag von Zengler wird am Beispiel der Internetplattform lilli.ch die Thematisierung von dort vorfindlichen sexuellen Fantasien insofern hinterfragt, als damit dem Wunsch bestimmter Adressat*innen entsprochen wird, sich solcher Fantasien zu entledigen, die das eigene sexuelle Selbstkonzept infrage stellen.

Wenn ich einmal davon absehe, dass das angehängte Diskursfeld die Kontingenz des eigentlichen Themas ein wenig stört, so sind doch die Ausführungen zum Spiel in ihrer Vielschichtigkeit wie Aktualität geeignet, auf großes Interesse zu stoßen.

Manfred Gerspach